nintendo 2000

Nintendo®

Nintendo®

nintendo

Nintendo®

2000

Nintendo®

nintendo

nintendo 2000

モバイルゲームソフトが遊びを変える



1999年のクリスマス商戦では、大きな変化が起こりました。
家庭のテレビに接続して遊ぶテレビゲームのハード、ソフトが共に大きく前年度の実績を下回ったのに対し、11月に発売されたゲームボーイ用ソフト「ポケットモンスター金・銀」のブームと相俟って、ゲームボーイカラーが飛躍的に販売数量を伸ばしました。今年に入ってもゲームボーイカラーの売れ行きは、前年同時期を上回り、好調に推移しています。また、携帯電話の爆発的普及により、ゲームボーイと接続して遊ぶ、世界で最初のゲームソフトを発売する好機が訪れ、任天堂はようやく待望の新ゲーム分野への第一歩を踏み出そうとしています。さらに、現在開発中の次世代家庭用テレビゲーム分野におきましては、モバイルゲームと本格的に連動可能な新ゲームソフトの開発を推進しており、ゲーム市場の再編成による新たな市場創造に、全力を傾注致しております。

取締役社長　山内 溥

32ビットの夢が手のひらの中に。

game boy advance

ゲームボーイアドバンス

21世紀に向け、任天堂が示す未来型ゲームボーイとして斬新にフルモデルチェンジ。CPU（中央演算処理装置）は、32ビットを搭載。携帯用として最高の処理能力を誇り、ソフトの表現力を遺憾なく発揮します。ワイドカラーの液晶は、光や角度に画面表示が左右されにくい反射型TFTを搭載。スピーディな画像処理はもとより、繊細なドットで一層鮮
描写を実現しました。カラー表示能
と格段に向上。パソコンのモニター
存分にグラフィックを楽しんで頂け
すべき点は、ソフトの互換性を踏襲しつ
の「モバイルアダプタGB」を介して携帯
よる通信プレイが可能になったこと。この"
手段を最大限活用し、ゲームクリエイターは、
ないゲームを開拓し、提供できるようにもなり
もはや「ゲームボーイアドバンス」は、単なるゲー
としての範疇を越え、ネットワークに接続可能な
帯型端末としての期待も担っています。次世代T
ゲーム機との連動を含め、「遊び」の可能性を限りなく拡大できる「ゲームボーイアドバンス」。携帯ゲーム機の新常識は、ここから始まります。



CPU　メモリ内蔵32ビットRISC-CPU
（英国ARM社製CPUコア採用）
LCD　反射型TFTカラー液晶
画面サイズ　40.8mm×61.2mm（縦×横）
解像度　240×160ドット
最大同時発色数　3万2千色
外形寸法　約80mm×135mm×25mm
（高さ×幅×厚み）
重量　約140g
電源　単3型アルカリ乾電池2本
連続使用時間　20時間

モバイルでつなげろ、無限の想像力。

mobile system GE



モバイルシステムGB

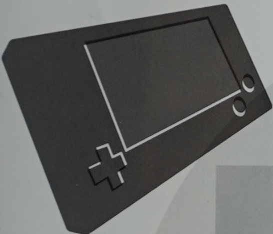
携帯電話やPHSなど、国内で約6,000万台の所有者がひしめく通信ビッグマーケットを、ゲームのフィールドへ。その足がかりとして2000年、ゲームボーイをベースにした小型軽量タイプの接続専用アダプタ『モバイルアダプタGB』の発売を予定。拡張コネクタに接続するもので、ゲームボーイアドバンスとも併用可能です。またモバイルシステムを構築することにより、ゲームデータの交換などの様々なデータ通信を実現します。今後は単なるネットワークゲームに陥ることなく、任天堂が提唱し、目指してきた遊びの本質の追求はもとより、このシステムを世界規模に拡大することによって任天堂が発信する新しい"遊び"がさらに広がるでしょう。

寸法　本体部78mm×33mm×17mm、
　　　ケーブルを含んだ全長720mm

重量　約50g

新たなゲーム世界は、ここから創造される。

next generatio





CPU　IBMカスタム・プロセッサー
（Power PCアーキテクチャ拡張）
動作周波数 400MHz
半導体プロセス 0.18μ カッパー・テクノロジー（銅配線技術）

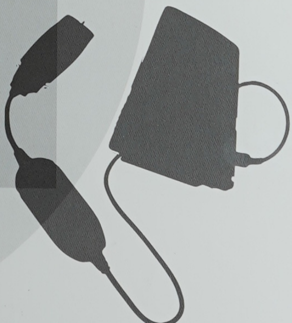
グラフィックス
米国ArtX社と共同設計フルカスタム・システムLSI
動作周波数 200MHz
半導体プロセス 0.18μ DRAM混載プロセス

メモリ
Mosys社1T-SRAMテクノロジー
メモリバス・バンド幅 3.2GB／秒

ソフト供給メディア
松下電器DVDテクノロジー
強化コピープロテクト技術採用

世代TVゲーム機

1世紀を見据え、今世紀最後に任天堂が発表する
世代TVゲーム機。この最新マシンでは、プレイヤ
がTV画面に登場する任天堂の個性豊かなキャラ
ターらと「心地よい一体感」を伴う「触れる楽しさ」
実感できるよう、より一層安定したリアルタイム・
ンタラクティビティーを可能とする技術を選択しま
た。頭脳となるCPUには、IBMのPower PCアー
テクチャをコアとし、さらにゲーム独自の機能をエ
ハンスした“GEKKO”CPUを搭載。製造に最新
.18μプロセスの銅配線技術を用いることで高速
と同時に、低消費電力化も実現しました。またパ
フルなグラフィックス描画能力を追求するため、元
GIでN64を設計したチームが再結集した米国
rtX社と共同で、フルカスタム・システムLSIを開発。
造プロセスにNEC 0.18μDRAM混載プロセス
採用し、描画能力の飛躍的向上を達成しています。
たこれらの能力を100%引き出すために、SRAM
当の超高速ランダムアクセスを実現しつつ、なお
つチップ面積は従来のDRAM相当であるという
国Mosys社の1T-SRAMテクノロジーをメインメ
リに採用しました。ソフト供給メディアとしては、松
電器が世界に誇るDVD・光メディアテクノロジを
用。デジタル機器及び放送・インフラシステムの
発において群を抜いた技術を誇る松下電器と
携することで、現在のTVゲーム観をさらに大きく
げる可能性をも視野に入れた展開をスタートし
す。「次世代TVゲーム機」はまさに、任天堂・
BM・松下電器をはじめとする世界のベストテクノ
ジーが結集した最高傑作と言えるでしょう。




Nintendo®


Nintendo®







POCKET MONSTER

ポケットモンスター

1996年2月、『ゲームボーイ』用ソフトとして発売。累計出荷数は1999年9月末で1,279万個に達し、国内最多の販売実績を誇るゲームソフトとなっています。種類は『赤』『緑』『青』『ピカチュウ』の4つに加え、1999年11月21日、800万本以上の出荷が予想される『ポケットモンスター金・銀』が登場。遊び方はシリーズの流れを汲みつつ、時間や性別、道具やタマゴなど、新しい要素をプラス。ストーリーを一新し、ポケモンも多数追加しました。ゲームとして高い完成度を誇り、十分ファンの期待に応えうる内容に仕上がっています。このポケモン人気はゲームの枠を飛び出し、“ピカチュウ”に代表されるキャラクターとしての地位も確立しました。その勢いは日本国内に止まらず、1998年9月、ついに米国へ進出。日本より約1年遅れて公開された映画「ポケットモンスター ミュウツーの逆襲」では、初日から10日間でアニメ映画の全米新記録、約10億6,000万円の収入を記録しました。封切りは全米主要20都市を数え、史上最大規模の邦画となっています。関連グッズでも約110億円の売上げが見込まれており、その影響を反映してN.Y.の株式市場では、ポケモン関連企業の株価が軒並み高騰。国境を越え、“ポケモン・ビジネス”と呼ばれる巨大マーケットに発展しました。さらに米国をはじめ、香港、中国、韓国などアジア地区でのアニメ放映もスタート。ビデオやコミックの出版も計画されるなど、全メディアを巻き込む世界的一大成長を遂げています。

TWYCROSS WARKS RARE, LTD. ENGLAND

“レア社”とは、世界でも数少ない英国の優秀なゲームクリエーター集団。その頭脳であるスタンパー兄弟こそが、スーパーファミコンの大ヒット作『スーパードンキーコング』の生みの親です。1980年代中頃、彼らは乱立状態にあった自国のソフト業界に幻滅。任天堂のファミコンに明らかな可能性を見出し、実質的に任天堂のゲームソフトだけを開発するようになりました。1997年に発表した「007ゴールデンアイ」は、米国における64の地位向上を果たしただけでなく、1998年アトランタE3において年間ゲーム大賞を含む4つの賞を受賞しました。そして1999年12月10日、彼らの手により、『スーパードンキーコング』の64版『ドンキーコング64』が誕生。タルを投げつける、水の中を潜るという動作はもちろん、プレイヤーごとに画面を分割したり、2～4人で遊べる対戦モードを可能にするなど“遊び”の楽しみ方もより拡大されました。様々な飛び道具やパワーを駆使する3Dアクションアドベンチャーに、新しい興奮を覚えるファンも多いことでしょう。現在、ゲームクリエーターの仕事は世界規模であるにもかかわらず、ゲーム業界の水準を上げることのできる熟練者の数はごく僅かです。その状況下において、トップクラスに存在するレア社のような優秀なクリエーターの仕事は、任天堂、しいてはTVゲームそのものの将来を保証すると言えるでしょう。












DK



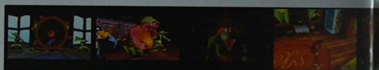










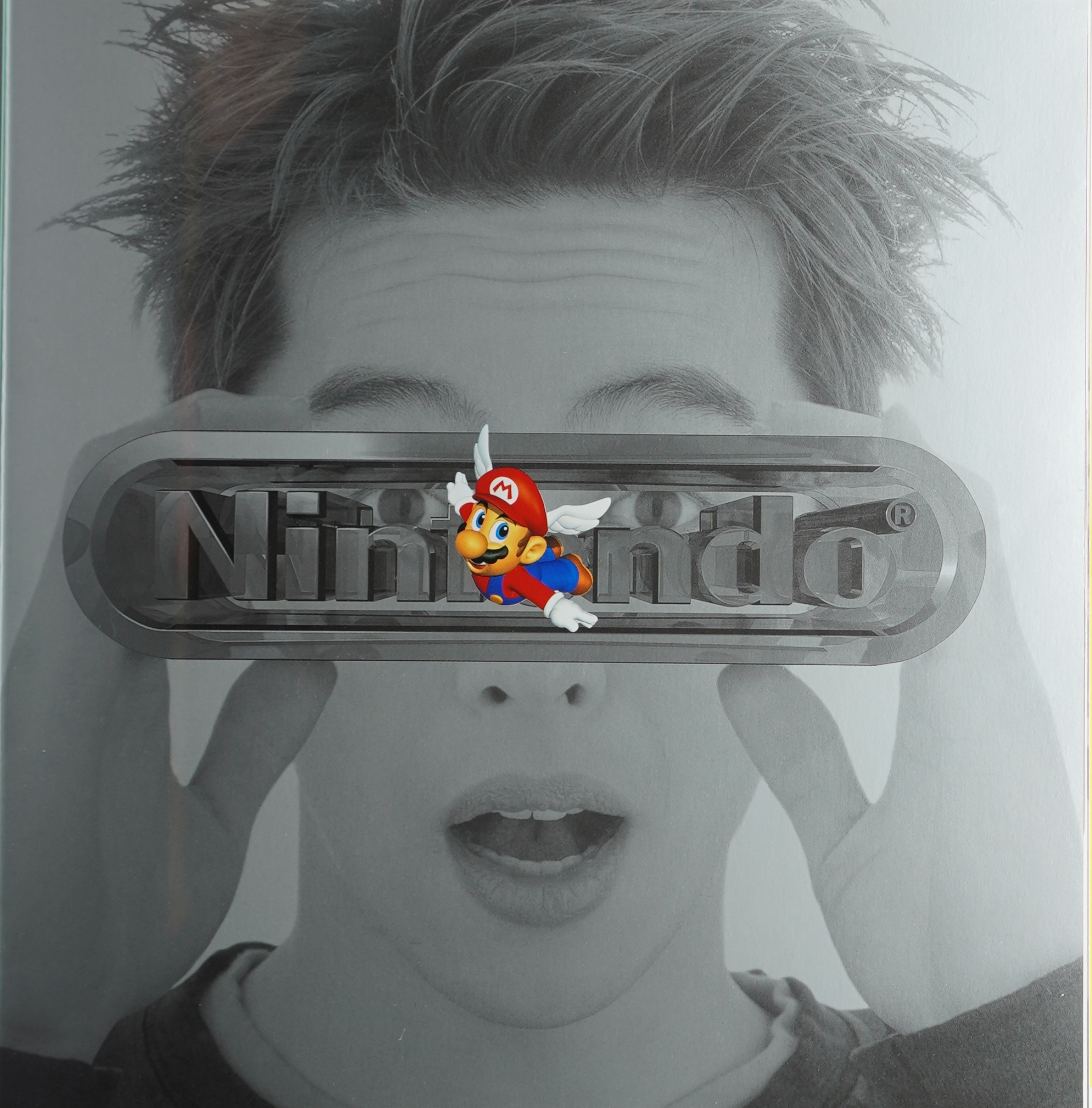







http://www.
nintendo.
co.jp

Nintendo®





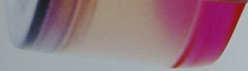
controller

nintendo 64






Nintendo
PRESS HERE TO RESET!
MEMORY EXPANSION

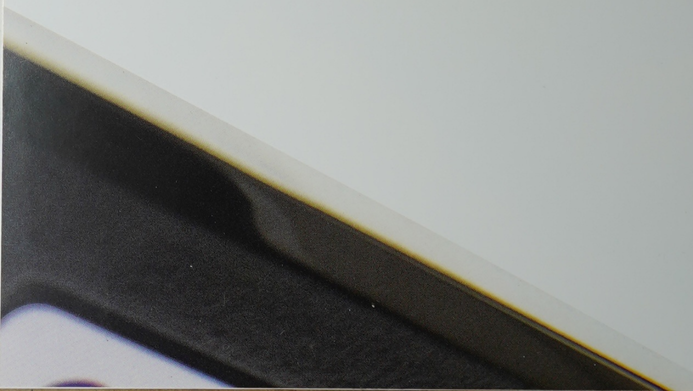




pikachu nintendo 64

gameboy color








ポケットモンスター金
POCKET MONSTERS
©1999 GAME FREAK inc.
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo
COMM
POWER
GAME BOY COLOR
Nintendo


GAME BOY COLOR
Nintendo GAME BOY™


Nintendo GAME BOY™
DMG-AHJJ-JPN
©2000 Nintendo
カードヒーロー
CARD HERO
GAME BOY COLOR



card hero





pocket pikachu color




COLOR
POCKET PIKACHU™
Nintendo


GAME BOY COLOR

nintendo 64

ニンテンドウ 64

1996年、SGI社の協力により誕生。本体にカセットを差し込むだけの簡単な起動操作を基本に、マイクロコードの設定変更や内蔵RAMの増設など、ゲーム機として高い機能を備えたハードウェアのスタンダードです。64DD（書き込み・通信対応のディスクドライブ）との接続によって、インタラクティブな遊びを実現。エンターテインメントの相乗効果を多方向で実感できます。その操作を司る『NINTENDO64用コントローラ』においては、任天堂が開発し、今やコントローラの定番となった十字キーに加え、新次元の3D用入力装置である『3Dスティック』を搭載。アナログ入力も可能にし、3次元ゲームでの柔軟な動きと、ハイレベルな操縦性を実現しました。さらに『64GBパック』の装着で、NINTENDO64とゲームボーイ間におけるデータ交換が可能になり、プレイヤーが独自のデータで遊ぶこともできるようになりました。このようにプレイヤー主体で楽しむための必要要素を一挙に包括し、かつてないハイクオリティ・ゲームを具現化した『NINTENDO64』は、質的発想の転換から一歩進んで、次なるゲーム世界を切り開いていきます。そして1999年12月1日、美しいフォルムの本体にクリアカラーが登場。選ぶ楽しさに加え、インテリア性も一段とアップしました。

pikachu nintendo 64

ピカチュウ ニンテンドウ 64

今やワールドワイドな人気キャラクターへと成長したピカチュウ。ピカチュウのキャラクターアイテムは世界中に溢れ、国境を越えて子供達から絶大な支持を得ています。このピカチュウの原点はゲームボーイから始まり、ニンテンドウ64へと遊びがリンク。さらにはゲームボーイソフト「ポケモン金・銀」の爆発的ヒットに繋がり、ピカチュウのスーパーキャラクターとしての地位も確立されました。そのピカチュウがNINTENDO64のボディと立体的な融合を遂げたスペシャルバージョン『ピカチュウニンテンドウ64』を2000年秋に、欧州と日本で発売予定。ポケモンカラーであるイエローを基調にしたカラフルなツートンのボディカラーに加え、モンスターボールのスイッチや電源を入れるとピカチュウのほっぺが赤く点滅するなど、ポケモングッズの象徴とも言うべき完成度を誇ります。この『ピカチュウニンテンドウ64』は、愛らしい新機種としてポケモンファンを魅了してやまないでしょう。

gameboy color

ゲームボーイカラー

1998年10月21日、待望の新しいゲームボーイとして登場。ゲームボーイは1989年の発売以来、徐々に進化を遂げ、その度話題を集めてきました。最大の特徴は、56色を同時発色できる鮮明なカラー表示。反射型TFT液晶の使用により、残像も少なく、動きの早いアクションゲームもシャープに映し出します。その上、単3アルカリ乾電池2本での長時間プレイを実現しました。ボディはゲームボーイポケットとほぼ同サイズの新デザインで、ストラップを付けて自分だけの個性を演出する事もできます。ポップな原色シリーズにクリアタイプも加わり、セレクトの幅も広がりました。そして2000年、携帯電話やPHSとの接続専用アダプタ『モバイルアダプタGB』を発売予定。これによって、携帯端末を使用した通信が可能になります。また『GBメモリカートリッジ』の発売により、2000年3月1日から全国約7,400店以上のローソンで、書き換えサービスがスタート。新作や人気ソフトが気軽に、しかも容易に手に入るようになりました。過去11年間、人気ソフトのタイミング良いリリースによって、携帯ゲーム機トップの座を守り続けてきたゲームボーイ。もっと手軽に、もっと楽しく。ますます進化する携帯用ミニハード『ゲームボーイカラー』に、ご期待ください。

card hero

カードヒーロー

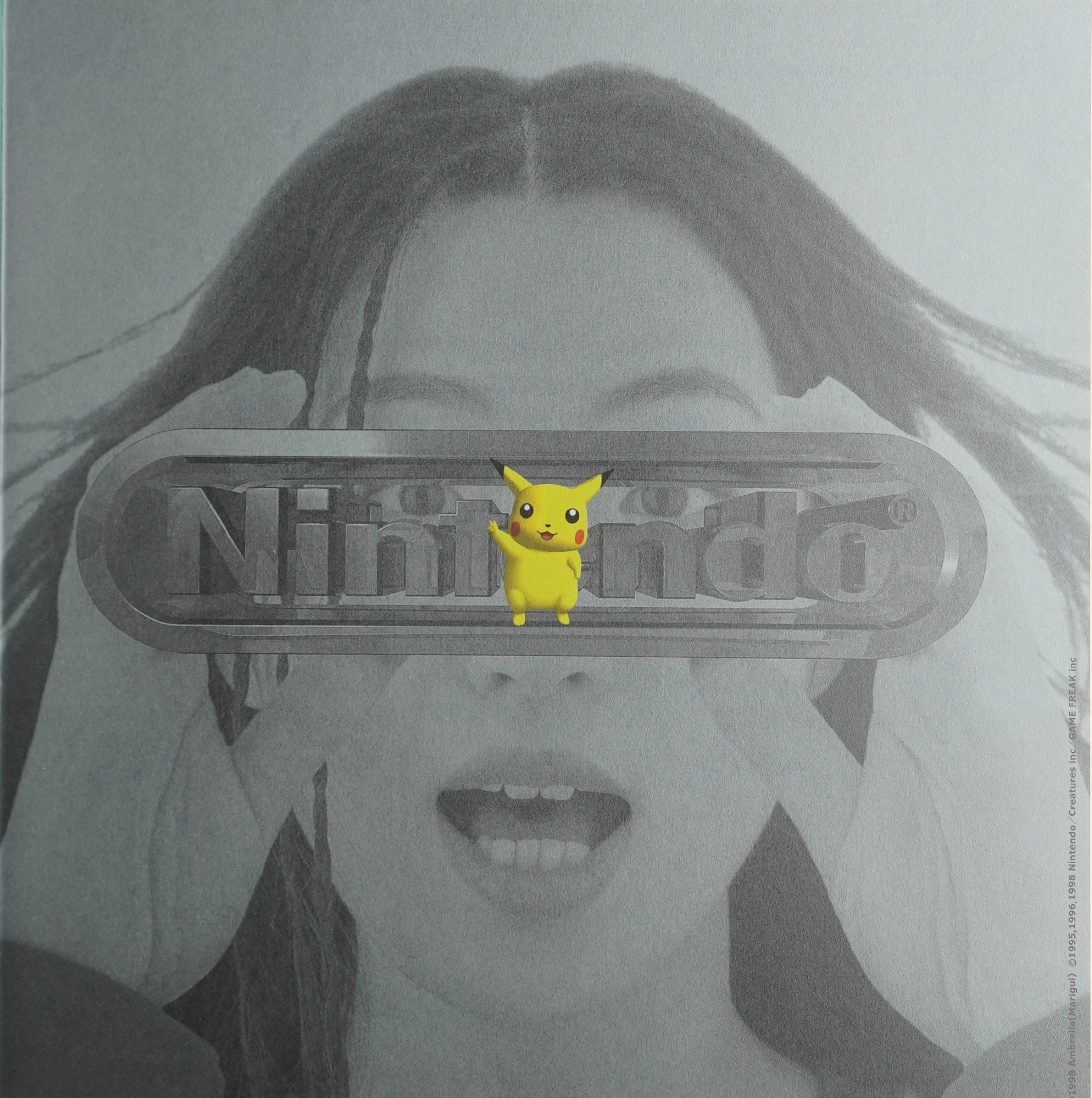
2000年2月21日、満を持して任天堂が送り出すゲームボーイカラー用ソフトのHOTタイトル『カードヒーロー』。現在、最も旬のジャンルとされているトレーディングカードを扱ったゲームソフトです。用意されているのは合計114種類のカード。小学校4年生のマサルを主人公に、ストーリーの中で、カードのトレード&バトルの冒険が繰り広げられます。また、マニュアルなしでも、即プレイ可能。カードの機能が重複しないため、楽しみもエンドレスです。某ゲーム誌編集長からは「ゲームの本質的な'楽しさの魂'を受け継いでおり、いわば名作ゲームの公倍数のような楽しさがある」との評価を受けました。凝縮した遊びの本質が、ゲーム離れした人をも引き付けるという『カードヒーロー』。この『カードヒーロー』は、新たなゲーム市場を開拓するだけでなく、過去に埋もれたマーケットを採掘する手段にもなり得るのです。

pocket pikachu color

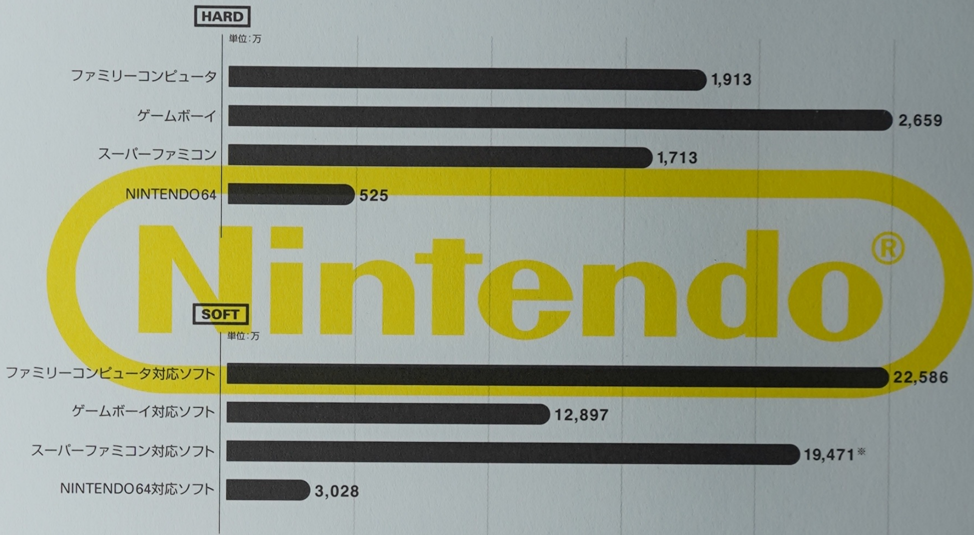
ポケットピカチュウカラー 金・銀といっしょ!

1999年11月21日、カラー画面になったポケットピカチュウ『ポケットピカチュウカラー金・銀といっしょ!』が発売されました。ピカチュウの愛らしさも、一段とパワーアップ。ボディは流行のクリアカラーです。『ポケットピカチュウカラー金・銀といっしょ!』では、歩数によってワットを蓄電。ゲームボーイカラーを通じて、ポケットモンスター金・銀につなげて遊ぶこともできます。また、ポケットピカチュウカラーどうしでのワット交換も可能。アラームの作曲や好きな音楽の入力だけでなく、その日の歩数や使いはじめてからの総歩数、日数を確認することもできます。遊びの要素に加え、歩数計としての機能も一層充実しました。

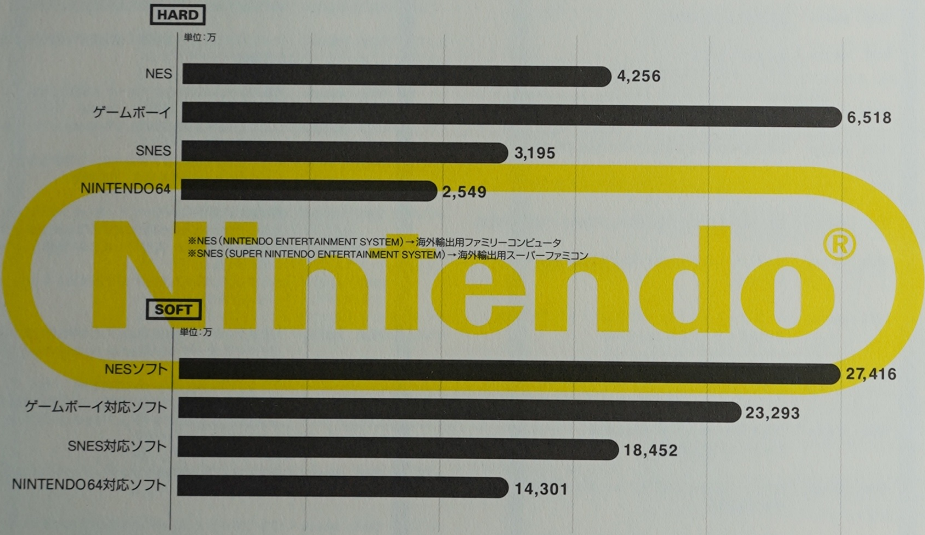



Nintendo®

SALES ACCOUNT ハード＆ソフト累計販売台数〈国内〉1999年12月31日現在



※ニンテンドウパワーの書き換え数はソフトの本数には含めておりません。



※NES（NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）→海外輸出用ファミリーコンピュータ
※SNES（SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）→海外輸出用スーパーファミコン

海外における地域別販売状況

単位：万

HARD	米国・カナダ	その他の地域
NES	3,400	856
ゲームボーイ	3,393	3,125
SNES	2,328	868
NINTENDO64	1,898	650

単位：万

SOFT	米国・カナダ	その他の地域
NES	23,086	4,330
ゲームボーイ	12,962	10,331
SNES	13,533	4,919
NINTENDO64	10,683	3,619

◎上記グラフの合計数は下表の実数をそれぞれ四捨五入したものです

1889	明治22年	現社長の曾祖父・山内房治郎が、京都市下京区にて花札の製造開始
1902	明治35年	日本初のトランプ製造に着手
1933	昭和8年	合名会社山内任天堂設立
1947	昭和22年	株式会社 丸福 設立 かるた・トランプ類の製造販売開始
1949	昭和24年	現社長、山内 溥 取締役社長就任
1950	昭和25年	合名会社山内任天堂より、かるた製造業務継承
1951	昭和26年	株式会社丸福の商号を任天堂骨牌株式会社に変更
1952	昭和27年	京都市東山区に本社工場を建設し、京都市内の製造場を統合
1953	昭和28年	日本初のプラスチック製トランプの製造に成功 量産開始
1959	昭和34年	ディズニーキャラクターを使用したトランプを発売し、子供向けトランプの新分野を開拓
1962	昭和37年	大阪証券取引所市場第二部、ならび京都証券取引所に株式上場
1963	昭和38年	社名を現在の任天堂株式会社に変更 室内ゲームの生産を開始
1969	昭和44年	室内ゲーム部門を拡充強化すると共に、京都府宇治市に宇治工場建設
1970	昭和45年	大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定、本社ならびに工場の増改築完了 オプトエレクロニクス応用の光線銃シリーズの販売を開始
1973	昭和48年	ボーリングに替わるマス・レジャー・システム、レーザークレー射撃システムを開発
1974	昭和49年	ゲームセンター向け娯楽用マシンとして、16ミリ映写機を使用した映像システムを開発 アメリカ、ヨーロッパへも輸出開始
1975	昭和50年	三菱電機株式会社と共同で、エレクトロニック・ビデオ・レコーディング(EVR)プレーヤーを使用したビデオゲーム・システムを開発 翌年、同システムにマイクロプロセッサー導入
1977	昭和52年	家庭用ビデオゲームを三菱電機株式会社と共同開発
1978	昭和53年	マイクロコンピュータ搭載の業務用テレビゲームを開発、販売開始
1979	昭和54年	業務用ゲームマシンのオペレーター業務を開始
1980	昭和55年	米国ニューヨーク州に現地法人Nintendo of America Inc. 設立 家庭用液晶ゲームにデジタルクオーツ時計を複合した「ゲーム＆ウォッチ」を開発、販売開始
1981	昭和56年	業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発、販売開始しアニメーション手法により斬新な映像表現を実現 「ドンキーコング」は、米国においても高い評価と人気を得る
1982	昭和57年	米国ワシントン州レドモンドに現地法人 Nintendo of America Inc. 設立
1983	昭和58年	業容拡大に伴い、生産能力拡充のため宇治市に新工場建設 カナダ・バンクーバーにNintendo Entertainment Centres Ltd. 設立 東京証券取引所市場第一部に株式上場 カスタムCPU（中央演算処理装置）・PPU（映像処理装置）を使用した家庭用ビデオゲーム「ファミリーコンピュータ」の販売開始
1984	昭和59年	新タイプの業務用対面式ビデオゲームマシン「VS.システム」を開発、販売開始
1985	昭和60年	ファミリーコンピュータの米国仕様、NES（Nintendo Entertainment System）の販売開始 ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スーパーマリオブラザーズ」を開発、販売開始
1986	昭和61年	ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータディスクシステム」を開発、販売開始 ゲームソフト書換機「ディスクライター」の設置開始
1987	昭和62年	ファミリーコンピュータネットワーク構築のため公衆電話回線網とディスクファクスを使用した通信実験として「ファミリーコンピュータ ゴルフトーナメント」を開催

1988 昭和63年

ファミリーコンピュータネットワークシステムを開発
野村証券株式会社と共同で証券情報及び証券取引のネットワークサービスを開始
米国におけるNES(Nintendo Entertainment System)の飛躍的な需要増等に対応するため宇治工場増築・宇治小倉工場新設・本社開発棟新設・本社工場整備工事を完了

1989 平成元年

ロムカートリッジにより、ゲームソフトの交換を可能にしたハンディタイプの液晶ディスプレイゲームマシン「ゲームボーイ」の販売を開始

1990 平成2年

旧西独フランクフルトにNintendo of Europe GmbH 設立
ファミリーコンピュータの上位機である16ビットの「スーパーファミコン」を販売開始
株式会社電通と共にソフトクリエイター養成を目的とした「ゲームセミナー」を開始

1991 平成3年

スーパーファミコンの米国仕様SNES(Super Nintendo Entertainment System)を販売開始
ユーザーサービスの向上と商品の流通効率化を目的としたフランチャイズ事業を開始し「任天堂エンターテイメント」という統一店舗名のもと、全国展開をスタート
会員制クラブ組織「スーパーマリオクラブ」発足
新発売される多くのソフトウェアを評価し、その情報をファミリーコンピュータネットワークを通じて、会員の流通業者に提供

1992 平成4年

スーパーファミコン用ゲームソフト「スーパーマリオカート」を開発、販売開始
「スーパーファミコンマウス」(マウスパッドの上をすべらせるだけでテレビ画面に入力できる、スーパーファミコンの新タイプコントローラ)を開発
スーパーファミコンマウス対応のスーパーファミコン用ゲームソフト「マリオペイント」を販売開始

1993 平成5年

フランス、イギリス、オランダ、ベルギー、スペイン、オーストラリアの6ケ国に、新たに現地法人を設立し、海外における販売体制を強化
業容拡大に伴い、宇治大久保工場を新設

1994 平成6年

スーパーファミコンを通じて、すべてのゲームボーイソフトがテレビ画面でも遊べるスーパーゲームボーイの販売開始
ゲームボーイの弟分として6色のボディカラーの「ゲームボーイブラザース」を販売開始
CGレンダリング技術を用いたスーパーファミコンソフト「スーパードンキーコング」を販売開始
宇治工場(宇治小倉・宇治大久保両工場含む)が国際品質保証規格「ISO9002」の認証取得

1995 平成7年

衛星データ放送「スーパーファミコンアワー」の放送開始
衛星放送アダプタ「サテラビュー」の販売開始
CGドローイングを用いたスーパーファミコンソフト「ヨッシーアイランド」を販売開始

1996 平成8年

64ビットの超高速演算処理能力を持つ「NINTENDO64」を国内・海外ともに販売開始
NINTENDO64用ゲームソフト「スーパーマリオ64」「マリオカート64」を開発、販売開始
従来のゲームボーイより画面が見やすく、携帯性に富んだ「ゲームボーイポケット」を発売

1997 平成9年

ゲームの臨場感が一層高まるNINTENDO64の接続機器「振動パック」を発売
NINTENDO64ソフト「スターフォックス64」(振動パック対応/4人対戦可能)を開発、販売開始
「NINTENDO POWER」(小売店の店頭でMMS[マルチメディアステーション]端末を操作することで、簡単にスーパーファミコンソフトを書き換えるサービス)の展開を開始

1998 平成10年

ゲームボーイの接続機器「ポケットカメラ」を発売
ポケットカメラで撮った画像をプリントシールにできる「ポケットプリンタ」を発売
ゲームボーイカートリッジのデータを利用し、64で楽しむことができるNINTENDO64の接続機器「64GBパック」を発売
ゲームボーイで育てたポケモンを64で3Dポリゴンに変換し、戦わせることができるNINTENDO64ソフト「ポケモンスタジアム」(64GBパック対応)を開発し、販売開始
残像の少ない反射型TFTカラー液晶を採用し、今までのソフトもカラーで楽しめる「ゲームボーイカラー」を発売
NINTENDO64ソフト「ゼルダの伝説～時のオカリナ～」を開発、販売開始
家庭用TVゲームソフトとしては世界ではじめて、NINTENDO64 VRS(音声認識システム)を活用した対話ゲームNINTENDO64ソフト「ピカチュウげんきでちゅう」を開発、販売開始

1999 平成11年

NINTENDO64ソフト「ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ」を開発、販売開始
NINTENDO64ソフト「ドンキーコング64(メモリー拡張パック専用)」を開発、販売開始
ゲームボーイソフト「ポケットモンスター金・銀」を開発、販売開始
NINTENDO64の接続機器「64DD」をリクルートとの合弁会社ランドネットDDより発売開始
コナミ株式会社とコンピュータゲームの新分野創造を目指して「モバイル21」を設立

商　号	任天堂株式会社
英語名	Nintendo Co.,Ltd.
目　的	1. トランプ類の製造販売 2. 娯楽用具、運動具、音響機器及び乗物の製造販売 3. 事務用機器及び事務用品の製造販売 4. 教材、育児用品、家庭用品及び電気用品の製造販売 5. 印刷、出版及び紙製品の加工並びに販売 6. 合成樹脂、金属及び木製品の加工並びに販売 7. 通信機械器具、電子応用機械器具及び装置の製造販売 8. コンピュータシステムを利用した情報ネットワークによる情報処理並びに情報提供業務 9. 放送事業 10. 放送関連技術、コンピュータの利用技術の開発及び販売 11. 不動産の売買、賃貸借、管理及び仲介 12. 金融業及び有価証券の売買 13. 損害保険代理業及び生命保険募集業 14. レストラン、食堂、喫茶店、売店、娯楽場の経営及び投資 15. スポーツ、その他の文化事業の企画及び興業 16. キャラクター商品（個性的な名称や特徴を有している人物、動物等の画像を付けたもの）の企画、製造並びに販売 17. 著作物の利用権、複製権の許諾 18. 商標の使用権の許諾 19. 前各号に付帯関連する一切の事業
営業品目	家庭用レジャー機器 業務用レジャー機器 トランプ·かるた その他の娯楽用具
創業年月日	明治22年9月23日
設立年月日	昭和22年11月20日
資本金	10,065,400,000円
取締役社長	山内　溥

OFFICES AND FACILITIES 事業所

本　社	〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL（075）541-6111（代表）
宇治工場	〒611-0041 宇治市槇島町薗場92番地15 TEL（0774）21-3191（代表）
宇治小倉工場	〒611-0042 宇治市小倉町神楽田56番地 TEL（0774）23-7838（代表）
宇治大久保工場	〒611-0033 宇治市大久保町田原54番地1 TEL（0774）45-3030（代表）
東京支店	〒111-0053 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号 TEL（03）5820-2251（代表）
東京配送センター	〒277-0071 千葉県柏市豊住3丁目1番24号 TEL（0471）74-4144（代表）
大阪支店	〒531-0074 大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL（06）6376-5950（代表）
名古屋営業所	〒451-0041 名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL（052）571-2510（代表）
名古屋配送センター	〒452-0822 名古屋市西区中小田井3丁目321番地 TEL（052）501-2077（代表）
岡山営業所	〒700-0026 岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL（086）252-1821（代表）
札幌営業所	〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL（011）621-0513（代表）

Nintendo of America Inc.	4820-150th Avenue N.E. Redmond, WA 98052 U.S.A. Telephone:1-425-882-2040
Nintendo of Europe GmbH	Nintendo Center, 63760 GroBostheim, Germany Telephone:49-6026-950-00
Nintendo of Canada Ltd.	110-13480 Crestwood Place Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada Telephone:1-604-279-1600
Nintendo France S.A.R.L.	13 Rue Vernier, 75017 Paris, France Telephone:33-1-34-35-4600
Nintendo Benelux B.V.	Krijtwal 33,3432 ZT Nieuwegein, Holland Telephone:31-30-60-97100
Nintendo España, S.A.	Paseo de la Castellana, 39 28046-Madrid Spain Telephone:34-1-319-8208
Nintendo Australia pty Ltd.	804 Stud Road Scoresby Vic 3179 Australia Telephone:61-3-9730-9900

Nintendo®

nintendo 2000



Nintendo